

VIDEOJOGOS JOAQUIM ANDRADE

«FLIPPER» ELECTRÓNICO NÃO ENCONTRA RIVAL

**TÍTULO: «Time/Scanner»
MÁQUINA: Spectrum**

COM o selo da Electric Dreams e o trabalho de queimar pestanas no código entregue à Spidersoft, a mais recente tentativa de transposição, para o Spectrum, de um jogo de «flippers» já roda no micro de Clive Sinclair. Chama-se *Time Scanner* e valeu bem o tempo de espera.

Os jogos de «flippers» são todos muito semelhantes. E são igualmente difíceis de passar para os computadores. As bolas que tão livremente se movem no tabuleiro cheio de cores, covas, placas elásticas, corredores, campainhas e tudo o mais, transformam-se, na memória electrónica, em conjuntos de pixels que dificilmente se movem e não poucas vezes se recusam a tomar, ao longo de todo e cada um dos percursos, a forma esférica desejada pelos programadores.

Por essa mesma razão e por outras que têm que ver com leis da vida (inércia, deflexão e por aí fora) todos os jogos de «flippers» passados para o Spectrum (e para outras máquinas)

sofrem de problemas que ninguém encontra nas mesas de *the real thing*. Nem mesmo os simuladores electrónicos de muitos bytes e que se aproximam perigosamente da matriz de madeira e metal conseguem recriar em toda a extensão aquilo que emulam. Dito...

Time Scanner também não é um «flipper» a sério. Mas é o esforço mais completo no sentido de dotar o jogador com um «flipper» caseiro. Enquanto outros jogos deste tipo procuraram novas (e interessantes) soluções — veja-se *Score 3020* ou *Enchanted* — em *Time Scanner* a aposta foi em recriar um «flipper» convencional. Mesmo o formato rectangular foi procurado, algo que os programadores conseguiram ao usar dois «écrans» do Spectrum para cada tabuleiro do jogo.

Cada partida começa na zona superior do tabuleiro. No fundo destas, duas barbatanas («flippers») servem para bater a bola sempre que esta se aproxima da base. Se a bola passa esse obstáculo o jogo «gela» por um momento



e um outro «écran» surge, nova marcha que tem pontos de ligação com a superior. Apesar de poder criar alguma confusão inicialmente este sistema rapidamente se torna habitual.

Time Scanner tem quatro níveis que devem ser jogados sequencialmente. Este o único ponto decepcionante do jogo, que, assim, impede que se experimente níveis depois do primeiro sem antes acabar este.

Cor bem distribuída, movimento da bola que quase (quase mesmo...) se aproxima do real,

som a lembrar os «flippers» a sério (bem, quase...) um «tilt» que funciona (não vale bater na mesa) e toda a emoção própria de um jogo de arcade (sem a necessidade de procurar moedas para jogar) fazem de *Time Scanner* um título de colecção.

**GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Obrigatório (para todas as idades)**

LABIRINTO LUNAR P'RA DOIS JOGADORES

TÍTULO: «Xybots»

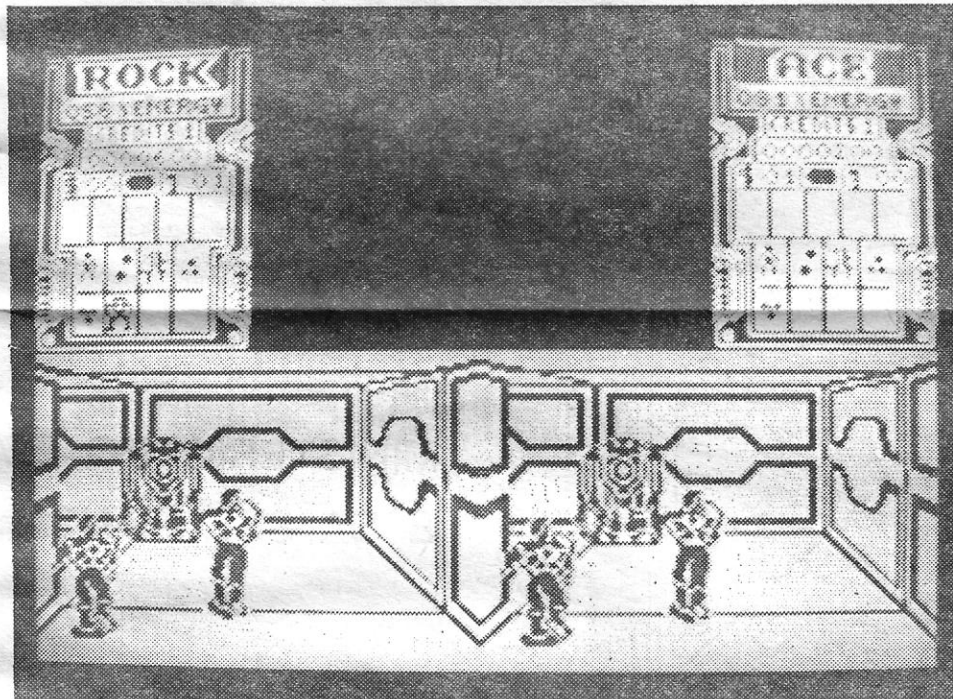
SUCESSO nas máquinas de arcade, a Tengen, detentora dos direitos, autorizou a Domark a realizar a conversão. Assim, no Spectrum, finalmente, dois jogadores podem viver a aventura antes só possível à custa de muitas moedas: *Xybots*.

Lembra *Vindicators* mas nem se pense naquela confusão de corredores do primeiro nível. Em *Xybots* tudo é linear, fácil de entender e, claro, um mapa no topo permite saber, a todo o momento, onde é que pára o herói da fita. Ou os heróis, que este é um jogo para duas pessoas.

Xybots é uma raça vinda de longe, de muitos anos-luz de distância. Preparada para invadir o planeta azul, tem uma base no nosso satélite natural. É para aí que partem os dois heróis, Major Rock Hardy e Capitão Ace Gunn, armas aperradas e prontas para uma luta sem quartel.

Há que procurar o chefe dos invasores e liquidá-lo, única forma de pôr cobro à invasão. Para isso os jogadores (é mesmo conveniente que um dueto se faça a este jogo) devem avançar pelos corredores da base, um labirinto imenso, procurando a sala onde se encontra o seu alvo. Pelo caminho há diversos objectos que devem ser recolhidos, uma actividade normal neste tipo de jogos.

A recolha de alguns objectos permite restaurar os níveis de energia. Chaves dão acesso a zonas de outra for-



ma inacessíveis. As moedas que surgem em diversos pontos do percurso devem ser recolhidas dado que, entre níveis, permitem adquirir equipamento extra. Para abater os *Xybots* os heróis dispõem de uma arma normal (suficiente para a maior parte dos inimigos) e de um raio que «congela» por alguns momentos o adversário.

Xybots apresenta-nos uma nova visão tridimensional. Agora o écran é dividido em três zonas. Numa superior, que chega até meio do rectângulo gráfico, surge um mapa da zona percorrida pelos jogadores, com indicação de posições relativas e ainda de outros pontos de interes-

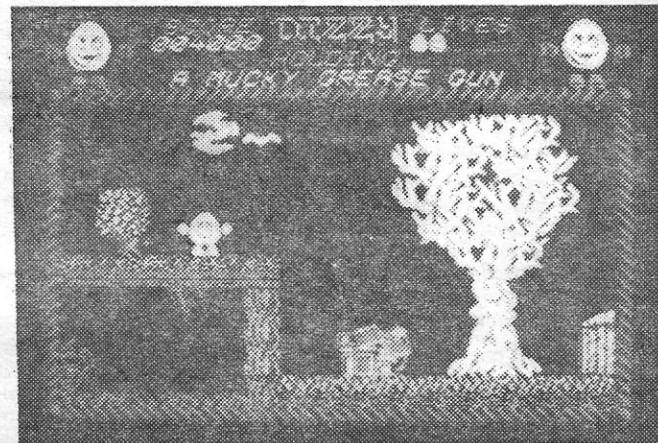
se do percurso. Lateralmente a este mapa surgem os painéis de informação sobre cada um dos heróis.

A zona inferior do écran é dividida ao meio, na vertical. Em cada um dos lados surge a secção de corredor onde o herói indicado no quadro por cima se encontra. Esta é a zona de acção do jogo, uma área vista tridimensionalmente e onde os heróis se deslocam por vezes com um movimento algo estranho mas fácil de perceber após um período inicial.

Xybots é interessante. Com um grau de dificuldade que vai crescendo conforme se avança no dedalo lunar, o jogo é uma espécie de *Gauntlet* de ficção científica

apresentado num novo arranjo gráfico. Melhor do que *Gauntlet* tem o facto de não obrigar os dois jogadores a caminharem perto um dos outro. Cada jogador é livre de fazer o que bem lhe der na gana. Dentro de cada nível, é óbvio, que as passagens (a carregar da cassetete) têm que ser feitas em conjunto. Pior do que *Gauntlet* tem *Xybots* o brilho da zona de acção. O branco das paredes, tectos, tudo, torna-se difícil de tolerar e pode causar problemas de visão. Reduza o brilho antes de avançar por *Xybots*.

**Género: Acção
Gráficos: (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar.**



OVO HERÓI EM AVENTURA ESPECIAL

TÍTULO: «Dizzy — The Crash Edition»

DIZZY anda por aí há tanto tempo que já é mais do que conhecido por toda a gente. Nunca um ovo mereceu tanta atenção. Mas é verdade que este ovo é o herói de uma série de aventuras saídas das mãos da Code Masters. Por isso mesmo a revista inglesa «Crash» pediu — e obteve — uma edição especial do jogo dos gémeos Twin. Chamou-lhe *Dizzy — The Crash Edition*.

Nesta versão, *Dizzy* tem que salvar um amigo e, ao mesmo tempo, tratar da saúde ao terrível feiticeiro Zaks. Para se desempenhar a preceito de tão importante missão, tem que recolher o frasco com a poção mágica e juntá-la a quatro outros mágicos ingredientes. Simples? Não...

O sistema de jogo é o habitual nas anteriores viagens deste herói ovalado. Há que recolher determinados objectos e utilizá-los nos locais mais convenientes. Que nem sempre são os mais aparentes. Para fazer tudo isso, *Dizzy* é controlado com as teclas (ou «joystick») seguintes: Space — começar o jogo, Z — esquerda, X — direita, Space — saltar, Enter — apanhar/usar/largar.

Graficamente sem novidades na série, esta edição especial da *Crash*, que foi oferecida aos leitores com a revista, serve-nos um *Dizzy* que começa com uma única vida, mas pode aumentar as reservas se recolher pequenos ovos espalhados pelo caminho. Mensagens secretas, há também algumas ao longo do percurso. Aparecerão quando determinados objectos forem recolhidos.

**GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) 7
DIFICULDADE (1-10) 8
CONSELHO: A comprar se aprecia o género**

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXI



- BALLET
- ROYAL ACADEMY OF DANCING
- MODERN JAZZ
- SAPATEADO
- MANUTENÇÃO
- ★ TODAS AS IDADES ★

- GYM SLIM
- BARRA DE CHÃO
- MUSCULAÇÃO
- AEROBIC
- TAI-CHI
- MASSAGEM

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

A VIGARICE DE TANK ATTACK

ESTA semana já se sabe que quem gosta de estratégia olhou logo para este espaço. Mas cuidado, que nem sempre o que parece é. E *Tank Attack*, que nos ocupa nas linhas abaixo, é a prova dessa verdade velha como o mundo. Uma verdade que vale a pena lembrar, agora que, mais uma vez, os piratas portugueses «meteram o pé na argola».

Edição da CDS Software e vendido em Inglaterra por quase 13 libras, *Tank Attack* deve ser ainda melhor do que *Vulcan*, que só custa 8 libras ou por aí perto. Assim terá pensado que viu de través alguma revista inglesa, se surpreendeu com o preço e, logo que viu *Tank Attack* nos escaparates das lojas portuguesas da especialidade desembolsou o preço de pirata de 200 escudos para espereitar esta novidade. O azar começa aqui...

Tank Attack não tem nada a ver com jogos como *Vulcan*. E se em Inglaterra o jogo custa quase o dobro do habitual, isso deve-se ao facto de o conjunto vendido legalmente — ao público britânico ser composto por uma cassete, um tabuleiro de 40 x 40 centímetros, pequenas peças plásticas e um manual de instruções. De tudo isso só chegou a Portugal a cassete que piratas apressados mas pouco conscientes apanharam sem olhar ao resto. Pagamos, afinal, o preço de vivermos na ilegalidade.

Tank Attack é um «table-top game», um jogo de mesa, bem ao estilo de coisas como *Monopólio* ou, se querem ficar na área da estratégia, o velho *Risco*. A cassete que acompanha o jogo na versão original serve para registar a informação sobre cada participante no jogo (até um máximo de quatro jogadores), funcionando o computador também como roleta da sorte onde, com base numa série de dados teclados pelo jogador, são «deitados os dados» que determinarão o desenrolar das operações. A cassete não é o jogo mas sim um acessório do mesmo. É de rir...

O jogo em si desenrola-se, ao bom estilo dos jogos de mesa, sobre o tal pedaço de cartão, em cuja superfície há losangos desenhados representando diversas posições possíveis. Cada jogador recebe ainda um número determinado de peças de plástico que representam os seus exércitos. E tudo isso que, com base nas indicações do computador, deve ser movido nos 40 x 40 centímetros que representam o cenário dos possíveis conflitos.

É provável que, para quem gosta do estilo, *Tank Attack* fosse uma experiência interessante. E talvez servisse mesmo para cativar mais gente para esta área lúdica. Tal como nos é servido em Portugal, *Tank Attack* só demonstra a ignorância (crassa?) de quem co-



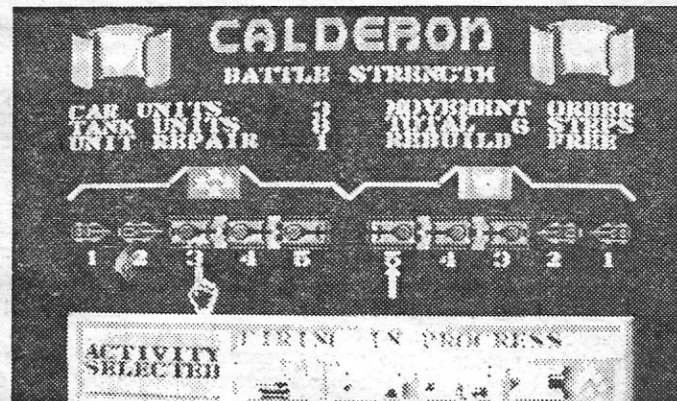
A gastar memória com imagens e movimento como o que é oferecido na sequência de que «A Capital» apresenta a imagem acima, *Tank Attack* seria um fraco jogo de estratégia no computador. Só que a cassete à venda no mercado nacional não é o jogo...

pia, tão apressado em somar tostões que se esquece (será que não sabe?) de ler alguma coisa daquilo que copia. Se é verdade que, apesar da pirataria descarada, ainda vamos tendo gente com consciência e verdadeira vontade de servir bem o cliente, não é menos verdade que os «tubarões» abundam nas nossas costas e continuam a agir impunemente. Até quando? E porquê?

A apresentação gráfica da cassete servida aos portugueses é boa, com soluções bem interessantes e que provam ser *Tank Attack*, pelo menos no campo visual, um pacote bem concebido. Fácil de perceber no seu modo de funcionamento, com um jornal «da guerra» que é actualizado e tem manchetes sensacionalistas e cenas (talvez repetitivas) das batalhas, não se duvida que a cassete seja um atractivo do conjunto. Tal como nos é servida, orfã daquilo que a justifica, não serve para nada. Absolutamente. O que é pena...



Ótimo gráfico de abertura a levar-nos até ao miolo de um erro crasso de quem copia jogos para distribuição neste País. É «Tank Attack», um jogo de mesa



Quando terminar a sequência ilustrada acima, o computador indicará ao jogador que peça deve retirar do jogo. Retirar o quê? De onde? Leia tudo e saberá como é que o querem enganar



O jornal da guerra é uma boa forma de saber como tudo corre. Mas de pouco vale quando, afinal, falta o suporte cartonado que dá razão a *Tank Attack*

XXII — GUIA TV/«A CAPITAL»

POUR MOTIVO DE GRANDE AFLUÊNCIA DE PÚBLICO DE PROLONGAMOS A CAMPANHA DE LIQUIDAÇÃO DE TODA A NOSSA EXISTÊNCIA DURANTE O MÊS DE OUTUBRO COM DESCONTOS ATÉ

Modiflor
 ABERTO TODOS OS DIAS DAS 9 AS 20 H. INCLUSIVE À HORA DO ALMOÇO, E AO SÁBADO
 NO LARGO DA GRAÇA, 28 EM LISBOA
 TEL. 86 19 65-87 40 07 87 33 60

MINISTÉRIO DO EMPREGO E DA SEGURANÇA SOCIAL

Linha Azul

24 horas por dia ao seu serviço

ligue para 801012

PARA O SERVIR MELHOR

Pokes & Dicas

ESTA semana volta-se a *Humphrey*, com mais alguns níveis para saber. Mas há coisas mais antigas ainda. E talvez algo mais recente, quem sabe? Quem ficar com atenção a partir deste ponto talvez descubra que nem tudo é ontem no «Pokes...» desta semana.

Humphrey

Prometido e devido, eis que os níveis do jogo espanhol desenhados por *Vitor Manuel A. Brás*, da Rua A, lt. 9-1.º d.º, Casal Gouveia - Massamá - 2745 Queluz surgem aqui. O Vitor já fizera os primeiros seis níveis aqui publicados. Depois, recentemente, tivemos aqui dicas e mapas de outro leitor, agora voltamos à carga com tudo entre o sétimo e o décimo quarto níveis. Parece que *Humphrey* está a ficar resolvido...

Escrevo agora mandando mais oito níveis do jogo *humphrey*, do sete ao catorze, visto que já tinha enviado há certo tempo os primeiros seis níveis.

Quanto a dicas apenas um detalhe sobre o nível 12: Quando nos encontramos no sítio em que estão quatro raios seguidos têm que passá-los com saltos baixos, isto é, carregando durante pouco tempo na tecla de salto e na da direita. Para mais detalhes ver a «A Capital» de 5 de Maio de 89 com as referidas dicas sobre o jogo *Humphrey*

Paris-Dakar

É do leitor *Marco Aurélio Pacheco Glória*, da Rua Padre da Glória, bl. B, 1.º d.º - 8500 Portimão, a dica para o jogo indicado acima (ele quer trocar dicas e jogos). Mas há mais alguma coisa a ver nas letras que ele nos fez chegar desde o Algarve.

PARIS-DAKAR (chaves das etapas):

GENÈVE - SETE - 1 - AAFA; 2 - AAEE; 3 - AADF; 4 - AAEB; 5 - ABAB; 6 - AACE; 7 - AADD; 8 - AAFH; 9 - AAFD; 10 - AAEJ; 11 - AADF; 12 - BADI.

SETE - BARCELONA - 1 - ABDE; 2 - ABFF; 3 - ABBH; 4 - ABCC; 5 - ACBE; 6 - ABCE; 7 - ABCE; 8 - ABEE; 9 - ABFI; 10 - ABDI; 11 - ABCH; 12 - CAGX.

RENEGADE 3 (dica para todos os níveis) - Quando aparece numa dada parte de um nível um grupo de inimigos, o melhor golpe para os eliminar será o murro em baixo ajoelhado. Se aplicarmos um golpe nas costas dos nossos inimigos eles morrerão logo.

PAC-LAND - Quando num quadro aparecer a pílula mágica e nós a apanharmos, voltamos ao quadro anterior e depois se seguirmos outra vez para o quadro da pílula, ela reaparecerá.

RUN THE GAUNTLET - No evento com o nome THE HILL ao aparecerem umas cordas temos de estar sempre a carregar na tecla de fogo e a premir as teclas de baixo + cima + direita + esquerda, por esta ordem respectivamente.

TUAREG - Quando estiverem sem armas, procurem um sítio com uma porta que diz "ARMERIA", entrem e aí poderão escolher entre uma faca, uma pistola e uma metralhadora (aconselho esta última).

CHICAGO'S 30 - Carreguem durante o jogo nas teclas U + H e terão vidas infinitas.

SUPERMAN - Carreguem na tecla 1 e passarão de nível.

SKATEBALL

- 10 LOAD "" CODE 30000
- 20 FOR A = 22522 TO 65535
- 30 READ B
- 40 IF B = 999 THEN GO TO 60
- 50 POKE A, B: NEXT A
- 60 RANDOMIZE USR 22528
- 70 DATA 49, 255, 90, 175, 55, 221
- 80 DATA 33, 0, 91, 17, 0
- 90 DATA 165, 205, 86, 5, 62
- 100 DATA 50, 161, 119, 62
- 110 DATA 50, 162, 119, 62
- 120 DATA 50, 163, 119, 62
- 130 DATA 50, 164, 119, 62
- 140 DATA 0, 96, 999

HELL FIRE ATTACK

- 10 FOR A = 50000 TO 50017
- 20 READ B: POKE A, B: NEXT A
- 30 LOAD "" CODE
- 40 LOAD "" CODE USR 50000
- 50 DATA 33, 89, 195, 34, 144, 234

170 QUADRADOS A PINTAR

97 QUADRADOS A PINTAR

445 QUADRADOS A PINTAR

46 QUADRADOS A PINTAR

449 QUADRADOS A PINTAR

99 QUADRADOS A PINTAR

449 QUADRADOS A PINTAR

77 QUADRADOS A PINTAR

MAPA FEITO POR: VITOR BRAS

SE PISARMOS ESTE QUADRADO MORREMOS

SE NOS PUSERMOS EM cima deste cursor podemos andar no espaço

SE APANHARMOS ESTA CRUZ FICAMOS INIMES DURANTE CERTO TEMPO

GANHAMOS PONTOS

TRANSPORTA-NOS PARA OUTRO SÍTIO

PARA OS INIMIGOS DURANTE CERTO TEMPO

FAZ COM QUE POSSAMOS PASSAR PELOS RAIOS SEM MORRER (POUCO TEMPO)

SE APANHARMOS O CORO E DEPOIS A GARRA FA, PODEMOS MATAR OS INIMIGOS PASSANDO POR cima delas (DURANTE CERTO TEMPO)

VILA EXTRA

- 60 DATA 195, 96, 234, 175, 50, 225
- 70 DATA 162, 205, 91, 155, 251, 201

Os Monstros

Mapa do jogo que também é série de televisão (em Inglaterra), eis o que *Nuno Alexandre Campozana de A. Poli*, da Pta. Sebastião da Gama, lt. 15-cél. 11-r/c esq., Carnaxide - 2795 Linda-a-Velha enviou para o Poço. O nível dois fica agora mais fácil.

Side Walk

Velho jogo (lembram-se?) que a tantos divertiu, *Side Walk* continua a quebrar a cabeça a muita gente. Por isso mesmo é chegada a altura de, pela pena de *Miguel Ribeiro* e do *José Lourenço* (Rua da Póvoa de Cima, Ed./CPP, 1.º Poente, Paços de Brandão - 4535 Lourosa deixar alguns pontos assentes (que eles não sabem tudo). Mas leiam a carta destes leitores, que ele há mais coisas para assentar/acer-tar.

Mais uma vez decidi escrever para aí, para o Poço. Novas dicas descobri... e preparo já a solução completa de *W. Time Stood Still*, que, devido às férias, vai demorar um pouco. «A Capital» melhora cada vez mais de qualidade mas com um senão, leitores insistem em mandar para o Poço dicas que já saíram... apelo às pessoas para não mandarem dicas que já saíram. Muito espaço é desnecessariamente preenchido com essas dicas.

Agora que fiz o apelo passemos às dicas.

SIDE WALK - Muitas pessoas têm podido ajudar para este belo jogo. Há três lugares onde podem encontrar em

todos os jogos bocados de bicicleta: existem dois cercos de madeira partidos, aí encontrarão dois bocados (um em cada cerco, claro). No terceiro façam o seguinte: no princípio desçam duas vezes, irão parar a um cenário com várias janelas, na segunda a contar pela esquerda está o outro pedaço. Os outros pedaços encontram-nos a lutar com os *gangsters* e os golpes para os respectivos *gangsters* são os seguintes: SNAKE - Cabeçada - cima + FIRE (acho!!!); WHAKA - Murro - lado + FIRE; CRANGDEADER - Murro - lado + FIRE; SUMO - Pontapé - baixo + FIRE (acho!!!).

Conseguem encontrar outro pedaço na boca do início mas, atenção, têm que ir a casa do *GERMAINE* e perguntar-lhe se sabe alguma coisa sobre um roubo de uma moto. Ele dir-lhe-á que uma grande batalha será travada num beco... vão até ao beco e encontrarão, no fundo, uma peça. Consegui uma vez entrar na oficina e o homem deu-me uma roda, desculpem-me mas foi uma cena muito rápida e não reparei o que aconteceu. Precisam da ferramenta que a rapariga vos venda para isso procurem uma rua em que o mesmo está todo desfeito, entrem aí e perguntem se ela tem alguma coisa para vos vender e ela vende-vos a ferramenta, precisam dela para juntar as peças da bicicleta. A RECORD SHOP vende-vos

bilhetes. Ainda não percebi o factor que faz com que a mulher tenha ou não bilhetes para vender. Muitas vezes vou lá rapidamente e algumas vezes consigo os dois bilhetes. A cabina telefónica serve para telefonarmos à namo-

rada, a sua utilidade é que ainda não percebi, talvez para quando tiverem a bicicleta totalmente construída, chamá-la para virem com ela ao concerto. No bar conseguem recuperar a energia, sempre que lutarem com alguém voltam ao bar e recuperam a energia. É tudo... não consegui ainda acabar o jogo, umas vezes consigo apanhar a peça do beco outras vezes não. O que me tem impedido é o tempo e a peça que eu encontraria na oficina. Desculpem a falta de localização dos cenários, talvez nem saibam onde é a oficina... mas é, praticamente, senão impossível de recuperar o SIDE WALK, que é um jogo totalmente imprevisível. Desculpem-me ainda pelo facto de eu não saber como se faz a cabeçada e o pontapé, mas também não interessa muito.

LED STORM - comecem a jogar e passado um pouco carreguem duas vezes no BREAK, o «écran» fica verde e incrivelmente aberto. Metam a jogar outra vez e terão 300 000 pontos extra (este descobri eu a tentar abortar).

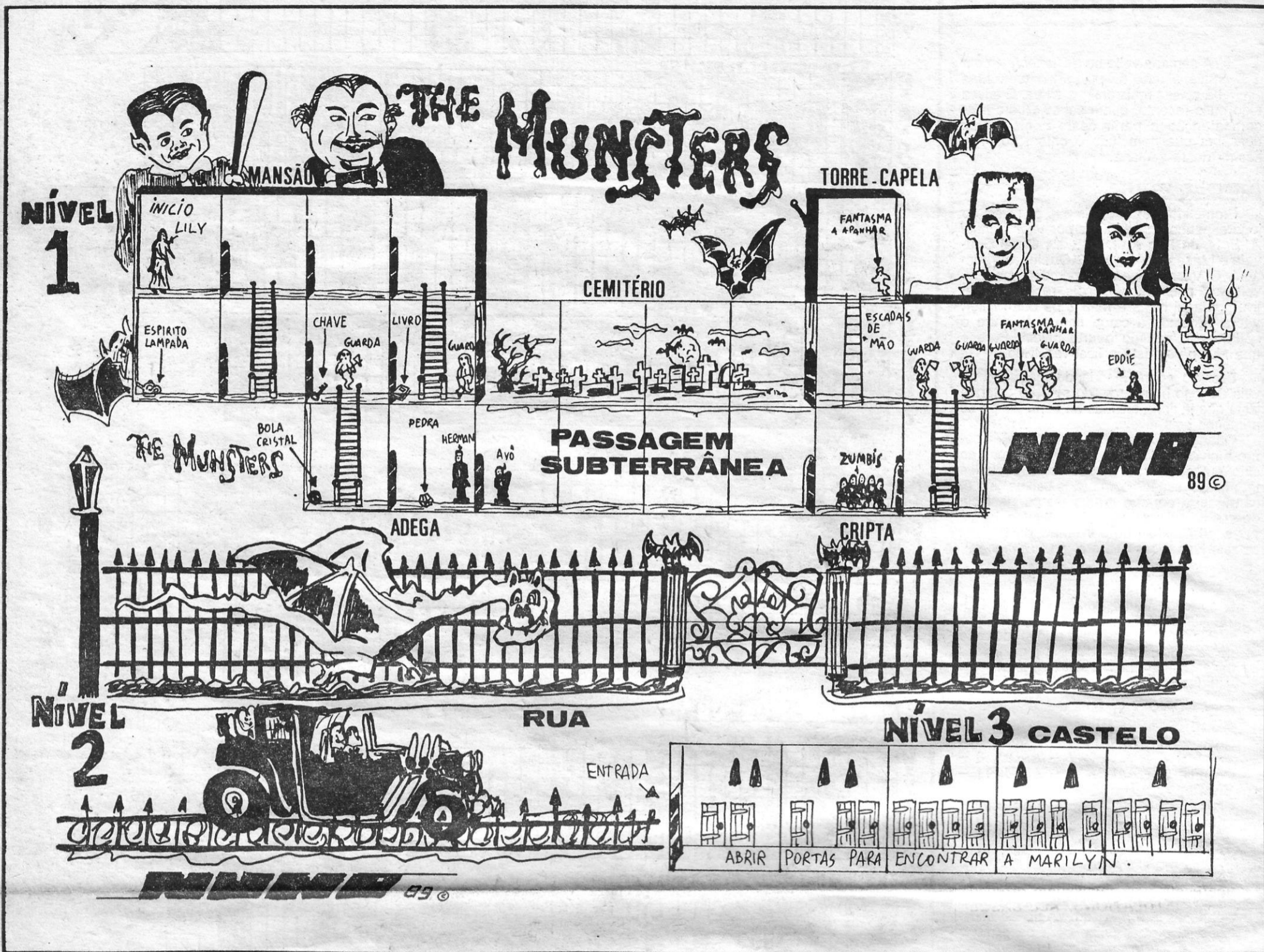
Stormlord

Como passar o primeiro nível do novo jogo de *Raffaella Cecco* é só uma das razões da carta que o *Vitor Manuel da Cunha Silva* e o *Luís José Pina Simões* (Rua da Fé, 33-4.º d.º - 1100 Lisboa). Temos ainda *Dominator*, *After The War* e *pokes* que eles confessam não ser de sua autoria.

Quero pedir ajuda para alguns jogos como: *GARY LINEKER'S SUPERSKILLS*, *VAMPIRES EMPIRE*, *VIRUS*, *DARK SIDE*.

(Continua na página seguinte)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE



Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

ATF, SILENT SHADOW, ROY OF THE ROVERS, GI-HERO, DRACONUS. Quero também trocar correspondência com possuidores do computador MSX 8010 da Philips. Para isso fica aqui a morada: Rua da Fé, n.º 33-4.º d.º — 1100 Lisboa. Como acho que já estou a pedir de mais vou passar a escrever as dicas.

AFTER THE WAR — Para matar os guardiões usar o pontapé no ar. O código da 2.ª parte é 94656981.

DOMINATOR — Para ter imunidade carregue nas teclas 1, 2, H, M, B, SPACE simultaneamente. Só será invencível enquanto no canto superior esquerdo do «écran» estiver escrito em letras amarelas CHEAT ON.

STORMLORD — Aqui vai a solução passar o 1.º nível: ir esquerda e apanhar chave — ir direita e abrir porta — usar primeiro trampolim — apanhar fada e usar trampolim — apanhar guarda-chuva e usar segundo trampolim — ir direita e apanhar fada — ir esquerda e usar trampolim — ir esquerda e apanhar pote — ir direita e trocar pote por chave — ir esquerda e apanhar fada — ir direita e abrir porta com chave... apanhar fada e usar trampolim — ir direita e apanhar pote — ir esquerda e trocar pote por guarda-chuva — ir esquerda e apanhar chave — ir direita, ignorar primeira porta e abrir segunda porta — apanhar última fada.

XENON — Pausar o jogo e teclar TINY simultaneamente. Isto dará imunidade, podendo mesmo passar por cima do guardião.

DOUBLE DRAGON — POKE 37693, 0 (vidas no nível 1); POKE 37815, 0 (vidas no nível 2); POKE 37813, 0 (vidas no nível 3 a); POKE 37794, 0 (vidas no nível 3 b)

GUERRILLA WAR 128 K — POKE 40872, 0 (vidas); POKE 48010, 0 (sem inimigos)

OPERATION WOLF — POKE 40756, 183 (granadas); POKE 40840, 0 (vidas)

YETI — POKE 47894, 0 (vidas); POKE 47665, 58 (imunidade)

CAPTAIN SEVILLA (1.ª parte) — POKE 63890, 201; POKE 39677, 201 (sem inimigos); POKE 40203, 62 (vidas); POKE 38157, 0; POKE 40431, 0 (imunidade); POKE 64887, 0 (energia infinita do capitão)

CAPTAIN SEVILLA (2.ª parte) — POKE 63890, 201; POKE 39651, 201 (sem inimigos); POKE 40203, 62 (vidas); POKE 38158, 0; POKE 40418, 0 (imunidade)

FROST BYTE — POKE 36315, 24 (imunidade)

GAUNTLET — POKE 48488, 20 (vidas infinitas); POKE 48491, 0; POKE 48497, 0 (energia infinita); POKE 44050, 0; POKE 44051, 0; POKE 44052, 0 (chaves infinitas)

GRYZOR — POKE 33015, 99 (vidas infinitas)

JET SET WILLY II — POKE 36477, 0 (imunidade a objectos móveis); POKE 23879, 277 (vidas infinitas)

PHANTOMAS II — POKE 28404, 0 (imunidade)

TERRAMEX — POKE 36844, N (N = número de vidas)

Operation Hormuz

O jogo da guerra no Golfo Pérsico já deu que fazer ao *Pedro Miguel Silveira Casqueiro*, da Avenida Nuno Álvares, 1-3.º f.º — 2900 Setúbal. É a informação recolhida por esse leitor que se publica em jeito de fecho de semana.

Para o Miguel a indicação de que o tem-

po que decorre entre a chegada de um jogo a Portugal e a sua apresentação aqui no «Videojogos» depende de diversos factores. Por exemplo, nem todos os «piratas» recebem os mesmos jogos na mesma altura. Essa é uma realidade que se prende com o facto de tudo ser ilegal por estas bandas. Depois, há que contar com o tempo que demora a preparar este espaço, feito com uma antecedência de duas semanas. Tempo a que há que juntar o necessário para espereitar o jogo.

Também a quantidade de jogos apresentados em cada semana obriga, por vezes, a deixar muitos de fora. O que os torna «velhos» quando são referidos na coluna de crítica. Como amostra pensa que foram aqui recebidos, recentemente, 30 novos jogos. De momento estamos ainda a tratar jogos anteriores e só quando acabarmos com a remessa anterior vamos poder espereitar com cuidado o que chegou. Assim, é claro, tudo se atrasa. De qualquer modo isso sucede também, muitas vezes, em Inglaterra, pelo que não há que ficar triste.

Revistas sobre pokes & dicas, não há, em Portugal, qualquer uma que mereça referência. Ele há é algumas revistas feitas por amadores (*fanzines*) que aparecem com regularidade indicadas nestas páginas. Vai espereitando...

OPERATION HORMUZ — Neste jogo em que a acção passa-se no estreito de Ormuz, pilotamos um avião que tem como missão destruir 7 bases inimigas, o nosso avião descola de um porta-aviões que vai avançando à medida que destruímos as bases inimigas. Estas bases situam-se à direita e para as destruímos temos que acertar em certos alvos. O nosso avião (um HAWKER HARRIOR) está equipado com metralhadoras, ROKETS, bombas, mísseis ar-ar, mísseis antinavio e FLA-

RES. As metralhadoras e os FLARES são infinitos sendo o outro equipamento limitado. Os ROKETS e os tiros das metralhadoras servem para abater os aviões; as bombas para destruir «alvos» que se encontram nas bases e também para atingir as antiaéreas e lança-mísseis que os barcos tenham ou que estejam colocados em terra. Os mísseis ar-ar servem para abater os aviões inimigos (MIG 21) visto que perseguem-nos até nos atingirem. Os mísseis antinavio servem para afundar os barcos (são necessários mais de um), os FLARES são lançados para despistar os mísseis inimigos (aparece uma mensagem no «écran» que nos diz para os lançarmos). Uma das dificuldades do jogo reside no controlo do avião que é um pouco confuso. As seguintes combinações de teclas executam os seguintes movimentos: Tecla direita: roda o avião para a direita; tecla esquerda: roda o avião para a esquerda; tecla subir: faz o avião subir; tecla descer: faz o avião descer; para virar o avião basta teclar subir ou descer seguido da tecla do lado oposto ao que está virado.

As armas seleccionam-se com as teclas que definimos para esse efeito. O nosso avião dispara sempre as metralhadoras quando os ROKETS estiverem seleccionados. No painel do avião, ao lado esquerdo dos símbolos das armas está uma pequena barra que mostra a quantidade que temos de cada arma. O mais difícil da nossa missão não é abater os inimigos, mas sim evitar que o nosso porta-aviões seja atingido pelos mísseis inimigos que o afundam. Assim quando aparecer a mensagem EXOCET AHEAD, devemos observar no radar a posição e colocar rapida-

mente o avião ao nível do mar e ir disparando até aparecer a mensagem EXOCET HIT. Nos níveis mais avançados chegam a ser lançados 3 EXOCETS ao mesmo tempo. Quando formos a colocar-nos ao nível do mar é necessário ter cuidado para não baixarmos muito se não o nosso avião pode bater nos barcos e perdemos assim uma vida. Para bombardearmos as bases devemos subir muito quando levantamos voo do porta-aviões de modo a não sermos atingidos pelas antiaéreas dos navios. Depois quando aparecer a mensagem dizendo «base 1» devemos baixar com o avião até vermos terra. Não devemos ir totalmente rente ao solo pois arriscamos-nos a embater nos radares das bases. Para bombardearmos os «alvos» devemos estabilizar o avião e fazermos passagens por cima dos «alvos» largando bombas. Visto que estes estão geralmente agrupados em grupos de 3 ou 4 quando passamos pelo grupo que estamos a destruir devemos virar e acabar de destruir esse grupo. Se fizermos isso é muito mais fácil destruir as bases.

Quando todos forem destruídos aparecerá a mensagem BASE DESTROYED e depois CARRIER ADVANCED, que significa base destruída e que o porta-aviões avançou. Devemos então voar para a direita. Quando estivermos perto do porta-aviões surgirá a mensagem APPROACHING CARRIER. Devemos então baixar e estabilizarmos ao nível do mar. Quando virmos que o nosso avião está por cima do porta-aviões e a sua imagem a diminuir carregamos na tecla oposta ao lado para que estamos virados até que o avião fique virado de frente para nós. Então carregamos na tecla de descer e o avião será reabastecido, rearmado e reparado. Depois levantamos voo para destruir outra base.

Quando destruímos todas as bases aparecerá uma mensagem dizendo CONGRATULATIONS. ALL BASES DESTROYED, acabando assim o jogo. Nunca devemos disparar contra o nosso porta-aviões senão este responderá disparando contra nós. Se aterrarmos ele deixará de disparar.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

As cassetes de vídeo pregravadas que esta semana tiveram mais procura nos clubes de Lisboa foram as seguintes:

- 1.º — INDIANA JONES
- 2.º — BATMAN II
- 3.º — ACE 2086
- 4.º — 007 — LICENCE TO KILL
- 5.º — VITAN
- 6.º — POWER PLAY
- 7.º — WEC LEMAGE
- 8.º — SUPER HANG ON
- 9.º — OPERATION HULF
- 10.º — PACKMANIA

Esta lista inclui apenas cassetes legalizadas e foi estabelecida com a colaboração de Bazar do Vídeo, no Xenon, Galáctica, Universal Vídeo, Casablanca do Centro Turim e Videomania.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX